

BAB VI

SIMPULAN

Berikut merupakan simpulan dari berbagai aspek yang sudah diuraikan pada bab sebelumnya yaitu mulai dari Pendahuluan, Aspek Pasar dan Pemasaran, Aspek Operasional dan Teknis, Aspek Organisasi dan Sumber Daya Manusia, Aspek Keuangan dan Finansial, serta pernyataan yang berkaitan dengan kelayakan proyek.

A. Pendahuluan

Gagasan awal didirikan *D'reamwey Adventure* adalah dengan tujuan menciptakan tempat untuk berwisata petualangan dengan menggunakan sepeda maupun ATV. Dengan menciptakan lapangan kerja yang baru di Lembang, Bandung Barat ini diharapkan akan membantu untuk meningkatkan ekonomi masyarakat sekitar. Selain itu, menciptakan wisata dengan kebiasaan baru semenjak adanya pandemi *covid-19* yaitu wisata alam (*outdoor*) secara tidak langsung juga mengajak masyarakat untuk berwisata sambil berolahraga dan menikmati alam yang ada di Indonesia. *D'reamwey Adventure* dilengkapi dengan berbagai fasilitas yang menunjang kegiatan berwisata dan diharapkan dapat memberikan pengalaman yang tidak terlupakan. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam studi kelayakan bisnis adalah menggunakan data primer (kuesioner dan observasi) dan data sekunder. Menurut tinjauan konseptual mengenai bisnis terkait, *D'reamwey Adventure* adalah komponen pariwisata yaitu wisata alam untuk rekreasi sekaligus berolahraga.

B. Aspek Pemasaran

D'reamwey Adventure memiliki peluang yang cukup besar dengan memperhatikan hasil penyebaran kuesioner yang baik untuk mendukung rencana bisnis ini. Kuesioner yang telah dibagikan kepada masyarakat sekitar Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, Bekasi, Bandung Kota, dan Kabupaten Bandung Barat secara *electronic and online* mendapatkan respon yang baik dari responden. Kuesioner diisi oleh 205 responden dan dapat diolah untuk menganalisis permintaan bagi perusahaan. Berdasarkan hasil uji validitas dan reliabilitas, hasil uji validitas dengan metode *corrected item-total correlation* dinyatakan *valid* dikarenakan sudah melebihi *r-table critical value* yaitu 0,136 dan hasil uji reliabilitas dengan metode *cronbach's alpha* dinyatakan *reliable* dikarenakan sudah baik yaitu 0,96. *D'reamwey Adventure* memiliki beberapa pesaing langsung dan tidak langsung di daerah sekitar tetapi belum terdapat operator yang khusus untuk menyediakan produk serta layanan untuk permainan ATV dan sepeda. *D'reamwey Adventure* menggunakan strategi *single – target market* dengan target pasar konsumen yang berusia 15-24 Tahun baik perempuan maupun laki – laki dengan berbagai latar belakang pendidikan dan pekerjaan. Baur pemasaran (8P) yang terdiri *product, price, place, promotion, people, packaging, programming* dan *partnership*. *D'reamwey Adventure* menawarkan produk yang dikemas yaitu paket *atv* dengan *track* yang panjang dan juga *track* yang pendek dan paket sepeda dengan *track* yang panjang dan *track* yang pendek dengan menetapkan harga dengan tujuan

profit – oriented pricing dengan harapan dapat menghasilkan keuntungan semaksimal mungkin sehingga dapat menjalankan operasional perusahaan sebagai perusahaan baru yang belum memiliki banyak konsumen. *D'reamwey Adventure* memiliki cara promosi dari produk yang ditawarkan yaitu *advertising, personal selling, sales promotion, merchandising*, dan *public relation and publicity*. *D'reamwey Adventure* juga menerapkan *total quality management* dan *service quality* dalam sumber daya manusia dengan pengemasan dan pemrograman sebaik mungkin sesuai dengan syarat dan ketentuan yang berlaku. *D'reamwey Adventure* menjalin kerja sama dengan tiga jenis kerja sama yaitu *customer, organizations in non – related businesses* dan *online alliances*.

C. Aspek Operasional

D'reamwey Adventure merupakan operator dengan menyediakan fasilitas dan teknologi beserta dengan hubungan fungsionalnya untuk menunjang aktivitas konsumen maupun aktivitas karyawan yang terdiri dari *front – office* dan *back – office* serta kenyamanan, keamanan, dan kepuasan konsumen. *D'reamwey Adventure* juga membagi area yaitu empat area bermain, area parkir, area *washing station*, area *ticket box*, area *mini store*, dan area tunggu. Selain itu, untuk kantor perusahaan terdapat beberapa area, yaitu ruang direktur, ruang manajer, ruang *meeting*, kantor karyawan, *lobby*, gudang, area toilet dan ruang *pantry*. *D'reamwey Adventure* mempertimbangkan lembang sebagai lokasi yang terbaik berdasarkan penilaian yang tertinggi, dari beberapa kriteria yaitu ketersediaan lahan, harga, aksesibilitas, keberadaan pesaing, tenaga kerja, jumlah penduduk,

dan perizinan. *D'reamwey Adventure* akan berlokasi di Jalan Raya Lembang, Kabupaten Bandung Barat, Jawa Barat. *D'reamwey Adventure* juga menggunakan beberapa teknologi untuk meningkatkan produktivitas untuk operasional kantor dan juga area bermain.

D. Aspek Organisasi dan Sumber Daya Manusia

D'reamwey Adventure dikelola oleh Perseroan Terbatas (PT) Sinar Anugerah Adventure yang dimiliki oleh dua orang yaitu Cindy Callista yang bertindak sebagai komisaris juga pemegang saham sebesar 60% dan Tandrianto yang bertindak sebagai direktur juga pemegang saham sebesar 40%. Struktur organisasi dan analisis pekerjaan yang terdiri dari deskripsi dan spesifikasi pekerjaan membantu karyawan agar dapat terorganisasi dengan baik terhadap tugas dan tanggungjawabnya masing – masing. Jumlah karyawan perusahaan sebanyak 36 orang. Jam operasional untuk *D'reamwey Adventure* adalah setiap hari termasuk hari libur. Semua karyawan baru wajib untuk mengikuti kegiatan rekrutmen, seleksi, dan orientasi. Semua karyawan diberikan kompensasi dalam bentuk pembayaran langsung berupa gaji pokok setiap bulan dan pembayaran tidak langsung berupa BPJS (jaminan kecelakaan kerja, jaminan hari tua, jaminan pensiun, dan jaminan kematian), tunjangan hari raya, cuti, dan penghargaan. Semua karyawan juga diberikan pelatihan dan pengembangan sehingga dapat meningkatkan kinerjanya.

E. Aspek Keuangan dan Finansial

D'reamwey Adventure membutuhkan dana untuk biaya investasi awal yang diperkirakan sebesar Rp.6.870.789.711 yang bersumber dari modal pribadi pemegang saham sebesar Rp.3.000.000.000 (46,66%) dan dari pinjaman dana bank sebesar Rp.3.870.789.711 (56,34%). *D'reamwey Adventure* memperkirakan dengan biaya operasional yang dikeluarkan pada tahun pertama, total pendapatan yang diterima pada tahun pertama hingga pada tahun kesepuluh terus mengalami peningkatan. *D'reamwey Adventure* memperkirakan waktu *payback period* atau kembalinya modal adalah dalam jangka waktu 2 tahun 6 bulan dengan *Internal Rate of Return* sebesar 45,74 persen, *Net Present Value* sebesar Rp.23.675.928.604, *Profitability Index* sebesar 4,45 yang berarti bisnis tersebut menguntungkan karena nilai diatas lebih dari 1.

Berdasarkan analisis dari semua aspek diatas, dapat disimpulkan bahwa *D'reamwey Adventure* layak untuk dijalankan dan dapat diimplementasikan secara benar karena hasil analisis menyatakan bahwa bisnis tersebut menguntungkan setiap tahunnya. Hal yang masih kurang dari bisnis ini adalah keterbatasan waktu, dana, dan juga kondisi pandemi yang belum pulih seluruhnya.